

4 x 4 OFF ROAD RACING™

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 Cassette

Press SHIFT and RUN/STOP keys simultaneously. Press PLAY on the cassette recorder.

Amstrad CPC Cassette

Press CTRL and SMALL ENTER keys simultaneously. Press PLAY on the cassette recorder.

Spectrum 48/128K Cassette

Type LOAD™ and press ENTER. Press PLAY on the cassette recorder.

READY TO ROLL

- Choose your course.
- Pick your rig.
- Customise your rig, over at AUTOPARTS row.
- Get it in gear and get ready to roll.

START UP

To load follow instructions headed 'LOADING INSTRUCTIONS'.

SPECTRUM / AMSTRAD USERS

Please note: Game programme loads off side 1. Courses load off side 2.

KEYBOARD CONTROLS

CBM 64/128 - Joystick only.

SPECTRUM / AMSTRAD USERS

Up - Q, Down - A, Left - O, Right - P, Fire - SPACE BAR.

PICK YOUR OWN TORTURE TEST

Once the loading sequence is complete, press the FIRE BUTTON to view the SELECT TERRAIN/SELECT LEVEL / CBM 64/128 ONLY screen. It is here that you determine just where it is you plan to punish your customised super rig.

SELECT TERRAIN

Choose between four types of treacherous terrain. To select one of the four areas, move the joystick FORWARD or BACK to highlight the TERRAIN of your choice. Press FIRE to select.

1. RAJA - 1,000 miles of the roughest, toughest survival tests on earth.

2. DEATH VALLEY - They don't call it Death Valley for nothing.

3. GEORGIA - If you like mudbogging, you're going to go for this trip in a big way.

4. MICHIGAN - Snow, ice, mud and winter madness.

SELECT LEVEL (CBM 64/128 ONLY)

You can adjust your races for different levels of off-road prowess. Choose your LEVEL by pressing the joystick UP and DOWN to highlight your choice. When both your TERRAIN and your LEVEL have been selected, press the FIRE BUTTON.

These are the LEVELS you can choose from:

1. BEGINNER - This is a good place to start. At this level, you don't customise your truck. You go directly to the race. And your truck automatically has very high endurance.

2. AMATEUR - As you build in initial confidence, move up to this gear.

3. SEMI-PRO - For a true 4 x 4 Torture Test.

4. PROFESSIONAL - You've gotta be crazy to try this one!

CHOOSING YOUR FOUR WHEELER

There are four different types of basic trucks to choose from. They are:

The Stormtrooper, from Cox Motors - This big American workhorse comes with a built-on "cap". So you can save your money for some of those big American tyres.

Tarantula, made by Venerable Motors - A heavy metal American pick-up that's built for action. Any kind of action.

The Highlander, by Tartan Lorrie - From Great Britain, this military-styled, jeep-like vehicle was designed for the bleaker reaches of Her Majesty's empire.

The Katana, from Oyama Motors - Don't be fooled by the sleek styling of this peppy Japanese import. It's as tough as it is fun to drive.

PAYOUT (VOLUME) WITH CAP

FUEL CAPACITY

To choose your truck - To view your options, cycle through them by pressing the joystick FORWARD and BACK. When you've reached a decision, press the FIRE button.

OUTFITTING YOUR RIG

Once you buy your basic truck, you're ready to equip and customise it. After you press the FIRE button to purchase your selection, you'll be whisked downtown to auto-parts row. It's here that you'll put those finishing touches on your 4x4 rig. This is where careful strategy and planning play a part.

There are two different stores you'll want to check out. To do this, move your map up to the door or window of the store and press the FIRE button.

Here's what you'll find in each store:

THE CUSTOM SHOP

This is where you buy the stuff that makes your truck totally unique. And totally yours. You'll find:

A WINCH - It goes on the front of your rig. And when you have to pull yourself out of a tricky situation - like a mud bog - it could save you valuable time.

EXTRA CAPACITY FUEL TANK - A handy item. Because when your first tank runs out of gas, you can just switch to this second tank. It'll save you valuable time in a race. And can be a life-saver if you're not near civilisation when your first tank runs dry.

A CAP - A camper that lets you increase your carrying capacity.

To purchase any of the above custom items - Use your joystick to move the 'hand' over to the item and press the FIRE button.

To return any of the above custom items - Use the same procedure as you used for purchasing them.

To leave THE CUSTOM SHOP - Use your joystick to place the 'hand' over the 'EXIT' sign and press the FIRE button.

THE AUTO MART

Here's where you gear up on essential items you'll need for your trip. Plan carefully, and keep an eye on your volume, weight and cash.

To buy these items - Use your joystick to place the 'hand' over the item you wish to purchase, then press the FIRE button to buy it. NOTE: The text at the bottom of the screen will tell you what the item is, how much it will cost, and much weight and volume it will add to your rig.

Here are some of the items you'll be able to purchase:

WATER

OIL

TRANSMISSION FLUID

EXTRA BATTERY

SPARE PARTS

SPARE TIRES

A MECHANIC

BRAKE FLUID

A CAN OF GAS

A MAP

A FLASHLIGHT

TOOLS

To see what you've bought - Use your joystick to place the 'hand' over the 'MENU' box and press the FIRE button. Move the joystick UP or DOWN to cycle through all the items. When you're done, press the FIRE button again.

To leave THE AUTO MART - Use your joystick to place the 'hand' over the 'EXIT' sign and press the FIRE button. This will take you back outside the shop.

THE RACE IS ON

Once you've customised your rig and purchased your equipment, you're ready for the big race.

To start the race - move your 'man' (using the joystick) over to the far right section of the screen. Then press the FIRE button. Follow screen prompts.

GO FOR IT

To accelerate - move the joystick FORWARD.

To steer right or left - move joystick RIGHT or LEFT.

To change gear - press the FIRE button.

To slow down gradually - pull joystick BACK.

Warning: Crashing early in the race makes it difficult to catch up to the other racers.

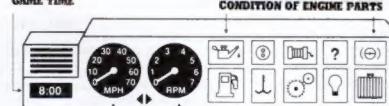
THE DASHBOARD

As soon as you start logging on the miles across the countryside, keep an eye on the dashboard. It can give you lots of valuable information.

Here's what you'll find:

GAME TIME

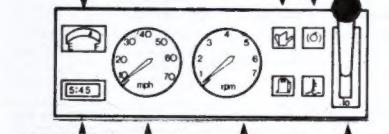
CONDITION OF ENGINE PARTS



Here's what you'll find: SPECTRUM / AMSTRAD

FUEL STATUS

CAR CONDITION INDICATORS



Reading the condition of your engine parts

Damage done to an engine part varies. It all depends on what exactly you did to it. And, of course, what shape the part was already in when the damage was done.

DAMAGES

When the damage is major, a special DAMAGE SCREEN will show you where the damage is and what's needed to repair it.

On the CBM 64/128 the DAMAGE SCREEN will also give you clues as to how bad the damage really is. Because if time is starting to get tight, (near the end of a race) you may only want to repair whatever is absolutely necessary. Here's how to tell how bad the damage is:

QUESTION MARK

- a general breakdown

LIGHTNING BOLT

- an electrical problem

THE PART IS SHOWN

- some damage

THE PART IS FLASHING SLOWLY - medium damage

THE PART IS FLASHING RAPIDLY - severe damage.

* All versions.

To make a repair with the right parts - using the joystick, point to the damaged area and press the FIRE button. The parts you need will appear in the lower row of boxes. The parts you have will appear in the upper row of boxes. To complete the repair, point to the necessary parts you have and press the FIRE button. If the gas icon appears, move the 'hand' over it and press the FIRE button to top off your tank.

To make a repair without the right parts - Point to the sledgerammer and press the FIRE button. NOTE: The type of 'make-do' repair will get you back on the road. But with reduced endurance.

To make a repair at CHECKPOINT - Throughout the course you'll encounter several CHECKPOINTS. When you get to a CHECKPOINT, you'll automatically pull in for repairs. All parts and labour are FREE! You just have to decide if you can spare the time for repair! To fill your gas tank before you head out again, place the 'hand' over the gas icon and press the FIRE button.

To get back on the road - After your truck has been repaired, point to the crossed sledges and press the FIRE button.

During the repair procedure, you'll be told how many other vehicles have passed you. And before you get back on the road, you'll be told how long your repairs took.

NOTE: Certain items you may have purchased - like hiring a mechanic or carrying a flashlight - will help repair time.

To get back on the road again without repairs - If you decide you can continue the race without repairs, point at chequered flag and hit the FIRE button.

VEHICLE RECOVERY

If you overestimate the prowess of your 4x4 - or underestimate the dangers of the terrain - you may find yourself immobilised. Or, in other words: STUCK. Here are two ways to get yourself out of such a mess:

1. To use your winch hold down the FIRE button. This will pull you out at about 3 miles an hour

2. 'Rock' your way out. If your rig isn't rigged with a winch, you're going to have to 'rock' yourself out. It's not as fast as using a winch - but it does work. To 'rock', press the gas pedal (FIRE button - CBM joystick) FORWARD. SPECTRUM / AMSTRAD / repeatedly, over and over again until you dislodge your rig. How long should it take? It all depends... On how thick the bog is. And on how fast you were going when you hit it. NOTE: 'Rocking' may cause damage to your 4x4 - but it may be your only option.

THE OTHER GUYS

Along the way, you may notice other trucks passing you. If you want to win, you've got to catch up and pass them as soon as you can. (There are up to 16 opponents on each course).

The Doombuggy (CBM 64/128 ONLY)

This is the most deadly obstacle in the whole race. He's not just another contender. No way. This guy is out for blood. You'll recognise his menacing looking black rig right away.

RIGHT PLACE AT THE RIGHT TIME

In a race as long as this one, it's often difficult to gauge how well you're doing. Your goal is to finish the race FIRST. So, you'll want to pass all your opponents and leave the duff in the dust!

To get an idea of when and where for a shot at the victor's trophy, keep an eye on the dashboard clock. The race starts at 5:00 in the morning. In general, if you reach the first CHECKPOINT by 11:30 a.m., you are making good time. If you haven't reached it by 1:00 p.m. you should increase your speed.

If you reach the second CHECKPOINT by 2:30 p.m. you are making good time. However, your main goal should be reaching the CHECKPOINTS ahead of your opponents. If your opponents are having trouble on the track you may be able to afford more time for repairs!

THE PARTY'S OVER

You begin the game with '3 lives' per race, which means you can total yourself twice and still bounce back from where you were last seen. But the race is over when:

You cross the finish line - Your position in the race will be calculated based on the number of trucks you passed. A score screen will appear, showing your placement and race time.

© 1988 Epyx Inc. All rights reserved. Licensed to Kixx®. COPYRIGHT SUBSISTS ON THIS PROGRAM. UNAUTHORISED BROADCASTING, DIFFUSION, PUBLIC PERFORMANCE, HIRING, RENTING & SELLING UNDER ANY EXCHANGE OR RE-PURCHASE SCHEME IN ANY MANNER IS STRICTLY PROHIBITED.

4 x 4 OFF ROAD RACING™

ISTRUZIONI DI CARICA

CBM 64/128 Cassette

Premi contemporaneamente i tasti SHIFT e RUN/STOP. Premi PLAY sul registratore e poi segui le indicazioni sullo schermo.

PRONTI A PARTIRE

- Scegli il percorso.
- Scegli la macchina.
- Personalizza la macchina all'AUTOPARTS.
- Inizia la marcia e stai pronto a scattare.

CONTROLLI

Joystick only.

SCEGLIERE LA PROPRIA PROVA TORTURA

Una volta completata la sequenza di caricamento, premere il BOTTON DI FUOCO per visionare le vostre SELECT TERRAIN (Terreno Prescelto) / LIVELLO PRESCELTO. Qui dove si determina il punto dove intendete mettere alla prova il tuo super veicolo personalizzato.

TERRENO PRESCELTO

Scegli tra quattro tipi di terreno infido. Per selezionare una della quattro aree, muovi il joystick AVANTI o INDietro per evidenziare il TERRENO prescelto. Per selezionare, premi il FIRO.

LIVELLO PRESCELTO

Seleziona tra quattro livelli di terreno infido. Per selezionare una delle quattro aree, muovi il joystick AVANTI o INDietro per evidenziare il LIVELLO prescelto. Per selezionare, premi il FIRO.

THE PART IS SHOWN

Seleziona tra quattro tipi di terreno infido. Per selezionare una delle quattro aree, muovi il joystick AVANTI o INDietro per evidenziare il THE PART IS SHOWN. Per selezionare, premi il FIRO.

THE PART IS FLASHING SLOWLY

Seleziona tra quattro tipi di terreno infido. Per selezionare una delle quattro aree, muovi il joystick AVANTI o INDietro per evidenziare il THE PART IS FLASHING SLOWLY. Per selezionare, premi il FIRO.

THE PART IS FLASHING RAPIDLY

Seleziona tra quattro tipi di terreno infido. Per selezionare una delle quattro aree, muovi il joystick AVANTI o INDietro per evidenziare il THE PART IS FLASHING RAPIDLY. Per selezionare, premi il FIRO.

THE PART IS FLASHING SLOWLY

Seleziona tra quattro tipi di terreno infido. Per selezionare una delle quattro aree, muovi il joystick AVANTI o INDietro per evidenziare il THE PART IS FLASHING SLOWLY. Per selezionare, premi il FIRO.

THE PART IS FLASHING RAPIDLY

Seleziona tra quattro tipi di terreno infido. Per selezionare una delle quattro aree, muovi il joystick AVANTI o INDietro per evidenziare il THE PART IS FLASHING RAPIDLY. Per selezionare, premi il FIRO.

THE PART IS FLASHING SLOWLY

Seleziona tra quattro tipi di terreno infido. Per selezionare una delle quattro aree, muovi il joystick AVANTI o INDietro per evidenziare il THE PART IS FLASHING SLOWLY. Per selezionare, premi il FIRO.

THE PART IS FLASHING RAPIDLY

Seleziona tra quattro tipi di terreno infido. Per selezionare una delle quattro aree, muovi il joystick AVANTI o INDietro per evidenziare il THE PART IS FLASHING RAPIDLY. Per selezionare, premi il FIRO.

THE PART IS FLASHING SLOWLY

Seleziona tra quattro tipi di terreno infido. Per selezionare una delle quattro aree, muovi il joystick AVANTI o INDietro per evidenziare il THE PART IS FLASHING SLOWLY. Per selezionare, premi il FIRO.

THE PART IS FLASHING RAPIDLY

Seleziona tra quattro tipi di terreno infido. Per selezionare una delle quattro aree, muovi il joystick AVANTI o INDietro per evidenziare il THE PART IS FLASHING RAPIDLY. Per selezionare, premi il FIRO.

THE PART IS FLASHING SLOWLY

Seleziona tra quattro tipi di terreno infido. Per selezionare una delle quattro aree, muovi il joystick AVANTI o INDietro per evidenziare il THE PART IS FLASHING SLOWLY. Per selezionare, premi il FIRO.

THE PART IS FLASHING RAPIDLY

Seleziona tra quattro tipi di terreno infido. Per selezionare una delle quattro aree, muovi il joystick AVANTI o INDietro per evidenziare il THE PART IS FLASHING RAPIDLY. Per selezionare, premi il FIRO.

THE PART IS FLASHING SLOWLY

Seleziona tra quattro tipi di terreno infido. Per selezionare una delle quattro aree, muovi il joystick AVANTI o INDietro per evidenziare il THE PART IS FLASHING SLOWLY. Per selezionare, premi il FIRO.

THE PART IS FLASHING RAPIDLY

Seleziona tra quattro tipi di terreno infido. Per selezionare una delle quattro aree, muovi il joystick AVANTI o INDietro per evidenziare il THE PART IS FLASHING RAPIDLY. Per selezionare, premi il FIRO.

THE PART IS FLASHING SLOWLY

Seleziona tra quattro tipi di terreno infido. Per selezionare una delle quattro aree, muovi il joystick AVANTI o INDietro per evidenziare il THE PART IS FLASHING SLOWLY. Per selezionare, premi il FIRO.

THE PART IS FLASHING RAPIDLY

Seleziona tra quattro tipi di terreno infido. Per selezionare una delle quattro aree, muovi il joystick AVANTI o INDietro per evidenziare il THE PART IS FLASHING RAPIDLY. Per selezionare, premi il FIRO.

THE PART IS FLASHING SLOWLY

Seleziona tra quattro tipi di terreno infido. Per selezionare una delle quattro aree, muovi il joystick AVANTI o INDietro per evidenziare il THE PART IS FLASHING SLOWLY. Per selezionare, premi il FIRO.

THE PART IS FLASHING RAPIDLY

Seleziona tra quattro tipi di terreno infido. Per selezionare una delle quattro aree, muovi il joystick AVANTI o INDietro per evidenziare il THE PART IS FLASHING RAPIDLY. Per selezionare, premi il FIRO.

THE PART IS FLASHING SLOWLY

Seleziona tra quattro tipi di terreno infido. Per selezionare una delle quattro aree, muovi il joystick AVANTI o INDietro per evidenziare il THE PART IS FLASHING SLOWLY. Per selezionare, premi il FIRO.

THE PART IS FLASHING RAPIDLY

Seleziona tra quattro tipi di terreno infido. Per selezionare una delle quattro aree, muovi il joystick AVANTI o INDietro per evidenziare il THE PART IS FLASHING RAPIDLY. Per selezionare, premi il FIRO.

THE PART IS FLASHING SLOWLY

Seleziona tra quattro tipi di terreno infido. Per selezionare una delle quattro aree, muovi il joystick AVANTI o INDietro per evidenziare il THE PART IS FLASHING SLOWLY. Per selezionare,

muovendo il joystick **SU** e **GIÙ**. Quando hai finito, premi di nuovo il **BOTTONE DI FUOCO**.

Per uscire dall'AUTOMERCATO - Con il joystick piazza la "manina" sul segnale "EXIT" (USCITA) e premi il **BOTTONE DI FUOCO**. Questo ti riporta all'esterno del magazzino.

LA CORSA

Una volta finito di personalizzare il tuo veicolo e avere acquistato l'equipaggiamento, sei pronto per la gara.

Per dare inizio alla corsa - muovi il tuo "ometto" (con il joystick) verso l'estremità destra dello schermo. Quindi premi il **BOTTONE DI FUOCO**. Seguire le indicazioni sullo schermo.

VIA

Per accelerare - muovi il joystick **AVANTI**.

Per sterzare a destra o a sinistra - muovi il joystick a **DESTRA** o a **SINISTRA**.

Per cambiare marcia - premi il **BOTTONE DI FUOCO**.

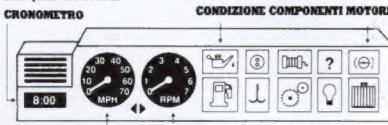
Per rallentare - tira **INDIETRO** il joystick.

Attenzione: Un incidente all'inizio di corsa, rende difficile riprendersi i concorrenti.

IL CRUSCOTTO

Appena cominciano a scorrere le miglia, tieni d'occhio il cruscotto. Ti fornisce un sacco di informazioni utili.

Ecco quello che troverai:



Lettura della condizione componenti motore:

I danni alle singole parti del motore variano. Tutto dipende da quello che hai fatto. E anche dallo stato del pezzo.

I controlli sul cruscotto ti danno indicazioni sui tipi di danni subiti per mezzo dei colori, così:

VERDE - danno lieve
BLU - danno medio
GIALLO - danno grave

DANNI

In viaggi come questo è quasi impossibile evitare che succeda qualcosa. Quando il danno è grave, una speciale VIDEATA DANNI ti indica dove si è verificato il guasto e cosa ci vuole per ripararlo.

La VIDEATA DANNI ti dà anche indicazioni sull'entità reale del danno. Questo perché se il tempo stringe (specie verso la fine della corsa), potresti voler riparare solo quello che è strettamente necessario. Ecco le indicazioni:

PUNTO INTERROGATIVO: significa un guasto generico.

UN FULMONE - significa un problema elettrico.

FEZZO INDICATO - significa un qualche guasto.

PEZZO LAMPAGGIA LENTAMENTE - guasto medio.

PEZZO LAMPAGGIA VELOCE - guasto grave.

Per effettuare riparazioni con i pezzi di ricambio - Usando il joystick, punta nell'area danneggiata e premi il **BOTTONE DI FUOCO**. I pezzi che ti servono appaiono sulla fila di caselli inferiori. Quelle che hai a disposizione, appaiono sulla fila superiore. Per completare le riparazioni, punta ai pezzi di cui disponi e premi il **BOTTONE DI FUOCO**. Se compare l'icona della tanica di benzina, muovi la "manina" su di essa e premi il **BOTTONE DI FUOCO** per ricolmalo il serbatoio.

Per effettuare riparazioni senza pezzi di ricambio - Punta sulla mazza e premi il **BOTTONE DI FUOCO**. Attenzione: queste riparazioni "arrangiate" ti rimettono in corsa, ma con capacità di resistenza ridotta.

Per effettuare riparazioni al POSTO DI CONTROLLO - In tutto il percorso ci sono diversi POSTO DI CONTROLLO. Quando arrivi ad uno di questi, entrerà automaticamente in riparazione. Tutti i pezzi e la manodopera sono GRATIS! Devi solo decidere se hai abbastanza tempo per le riparazioni? Per rifornirti di carburante, prima di ripartire, punta la "manina" sull'icona della tanica di benzina e premi il **BOTTONE DI FUOCO**.

Per permettersi in strada - Dopo aver effettuato le riparazioni, punta alla bandierina crociata e premi il **BOTTONE DI FUOCO**.

Durante le riparazioni, ti verranno date informazioni su quanti concorrenti sono già passati. E prima di rientrare in strada, ti verrà dato quanto tempo ha speso nella riparazione. **ATTENZIONE**: Alcuni degli articoli che hai acquistato - tipo il meccanico o la torcia - riducono il tempo della riparazione.

Per rientrare in strada senza fare riparazioni - Se decidi di poter continuare senza fare riparazioni. Punta sulla bandiera a sacch e premi **FUOCO**.

RECUPERO VEICOLO

Se sei stato troppo ottimista sulle possibilità del tuo 4x4 - o hai sottovalutato i pericoli sul terreno - puoi finire per trovarsi immobilizzato. O altre parole PIANTATO. Per tirarti fuori da questi pasticci, eccoti due sistemi:

1) Usa il **VERRICELLO** tenendo premuto il **BOTTONE DI FUOCO**. Questo ti farà a circa 5 miglia all'ora.

2) **"Dondola"**. Se il tuo veicolo non dispone di un vettore devi per forza "dondolarlo". Non è veloce come il vettore, ma funziona. Per "dondolare" premi l'acceleratore (joystick **AVANTI**) a scatti, ripetutamente, fino a quando il veicolo non viene scalzato. Quanto vi vuole? Dipende... da quanto è fondo il pantano, e da quanto andrai forte quando ci sei cascato dentro. **ATTENZIONE**: il "dondolare" può causare danni al 4x4 - ma potrebbe essere l'unico tuo rimedio.

GLI ALTRI

Lungo la strada noterai altri veicoli che ti sorpassano. Se vuoi vincere, devi riprenderli e sorpassarli prima che puoi (in ogni percorso ci sono fino a 16 concorrenti).

IL DOODBUGGY

Questo è l'ostacolo più pericoloso di tutta la corsa. Questo non è solo un altro concorrente. Neanche per sogno. Costui vuole il sangue. La riconoscerai subito dal massiccio veicolo nero che cercherà di speronarti e spingerarti fuori strada. Non dargli modo di avvicinarsi, stai lontano più puoi, a tutti i costi.

IL POSTO GIUSTO AL MOMENTO GIUSTO

In una corsa corsi lunga, è sempre difficile giudicare come stai andando. Il tuo obiettivo è di arrivare PRIMO. Per cui devi cercare di sorpassare tutti i tuoi avversari e fargli mangiare la polvere!

Per avere un'idea di quando e dove fare un tentativo per conquistare il trofeo, teni d'occhio l'orologio sul cruscotto. La corsa inizia alle 8 di mattina. In genere, se arrivi al POSTO DI CONTROLLO per le 11:30, hai fatto un buon tempo. Se non ce la fai per l'una del pomeriggio, devi aumentare la velocità.

Se arrivi al secondo POSTO DI CONTROLLO per le 2:30 del pomeriggio, hai fatto un buon tempo. Tuttavia, il tuo obiettivo è di arrivare ai POSTI DI CONTROLLO prima degli altri. Se i tuoi concorrenti hanno problemi sulla pista, puoi permetterti riparazioni più lunghe.

LA FESTA È FINITA

All'inizio del gioco, disponi di 3 "vite" per ogni corsa. Il che significa che puoi scomparire due volte e farcela ancora riapparendo da dove eri sparito l'ultima volta.

Però la corsa finisce quando:

Tagli il traghuardo - La tua posizione viene calcolata sul numero di veicoli sorpassati. Una videata punti, indica la classifica e il tempo ottenuti.

SUGGERIMENTI PER FARLI SECCHI

- Ricordati di regolare la tua andatura. Se vai veloce, bruci benzina. E manca sempre tanto al traguardo.
- I masni fanno danni anche al più duro metallo, per cui evitali a tutti i costi.
- I POSTI DI CONTROLLO sono una cosa così - se hai tempo da spendere. Per cui, cerca di non fare riparazioni se non quando necessario.

© 1988 EPIX INC. Tutti i diritti riservati. Licenziatario KIXX®. IL PROGRAMMA E COPERTO DA COPYRIGHT, COPIATURA, AFFITTO O RIVENDITA IN QUALUNQUE MODO EFFETTUATI, SONO STRETTAMENTE VIETATI SE PRIVI DI AUTORIZZAZIONE.

Jedes Fahrzeug wird nach neun Kategorien beurteilt:

LEISTUNG

GEWICHT

KRAFTSTOFF

MEILENZAHLEN

AUSDAUER

REPARATURFREUNDLICHKEIT

NUTZLAST OHNE TREIBSTOFF (Volumen)

NUTZLAST MIT TREIBSTOFF (Volumen)

TANKGRÖSSE

Wählen Sie Ihren Wagen aus - Um sich Ihre Möglichkeiten anzusehen, fahren Sie sie ab, indem Sie den Joystick nach VORNE oder nach HINTEN drücken. Wenn Sie sich für eine Möglichkeit entschieden haben, drücken Sie den FIRE Knopf.

WENN SIE IHREN WAGEN AUSSETZEN

Wenn Sie die Grundausrüstung Ihres Wagens haben, dann können Sie sofort mit den Ausstieg für Ihre Bedürfnisse beginnen. Nachdem Sie den FIRE Knopf für Ihre Wahl gedrückt haben, werden Sie schnell in die Straße gebracht in die Straße, wo es die Teile für die Sonderausstattung gibt. Dort werden Sie Ihrem Geländefahrzeug den letzten Schläpp verpassen. Und dort werden Sie genau entscheiden, was Ihr Geländefahrzeug letztlich sein wird.

An dieser Stelle müssen strategische Überlegungen und Planung eine Rolle spielen. Die Teile haben etwas damit zu tun, was das Rennen stattfindet (In einem kühleren Klima wird Ihr Wagen kaum zu Kochen kommen. Und denken Sie an Ihr Gewicht und an die Lademenge). Und es gibt immer noch genug zu tun.

Es gibt zwei verschiedene Geschäfte, wo Sie nachsehen müssen.

Dazu müssen Sie Ihren Mann zu der Tür oder zu dem Fenster des Geschäfts hinüberwenden und den FIRE-Knopf drücken.

Und das finden Sie in den Geschäften:

THE CUSTOM SHOP

(In Persönlicher Anstalter)

In diesem Geschäft finden Sie alles, was Ihren Geländewagen einzigartig und ihn zu Ihrem persönlich Gefährt macht:

A WINCH (eine Winde) - Sie wird voraus an Ihrem Fahrzeug befestigt. Und wenn Sie sich aus einer verfahrenen Situation befreien wollen - etwa ein Sumpfflock - dann kann Ihnen die Winde wertvolle Zeit sparen.

EXTRA CAPACITY FULL TANK (Satzstück) - Sehr praktisch, denn wenn Ihnen das Benzin ausgelaufen sollte, dann schalten Sie einfach auf den zweiten Tank um. Das spart Ihnen wieder wertvolle Zeit im Rennen. Und es kann auch Leben retten, wenn Sie sich gerade weit von der Zivilisation entfernt haben.

A CAP (ein Dachträger) - Ein Dachgepäckträger, der die Zuladekapazität erweitert.

Zum Kauf Ihrer Zusatzeile - Benutzen Sie Ihren Joystick, bewegen Sie die "Hand" über den Gegenstand und drücken Sie den FIRE Knopf.

Sie können auch die Teile wieder untersuchen - Das ist der gleiche Vorgang wie beim Wagen. **ANMERKUNG**: GILT NICHT FÜR REIFEN. Um Reifen umzutauschen oder zurückzubringen, fahren Sie einfach auf die Reifen Ihrer Wahr und drücken Sie den FIRE Knopf.

Um den CUSTOMSHOP zu verlassen - Bewegen Sie die "Hand" mit dem Joystick über das "Exit"-Schild (Ausgang) und drücken Sie die FIRE-Taste.

DER AUTOMARKT

Dort erkennen Sie die wesentlichen Dinge, die Sie für Ihren Trip brauchen. Planen Sie vorsichtig und beachten Sie Ihre Ladekapazität, Gewicht und Ihr Geld.

Zum Kauf der Gegenstände - Bewegen Sie die "Hand" mit dem Joystick über die Gegenstände, die Sie haben wollen und drücken Sie den FIRE Knopf.

ANMERKUNG: Der Text an der unteren Bildschirmeite teilt Ihnen den Preis mit, und wieviel dies an Gewicht und Volumen auf Ihr Fahrzeug addiert.

Hier sind einige der Gegenstände, die Sie dort kaufen können.

WATER (Wasser)

OIL (Öl)

TRANSMISSION FLUID (Getriebeöl)

ZUSATZBATTERIE

SPARE PARTS (Ersatzteile)

SPARE TIRES (Ersatzreifen)

A MECHANIC (Ein Mechaniker)

A CAN OF GAS (Ein Kanister Benzin)

A MAP (Eine Landkarte)

A FLASHLIGHT (Eine Taschenlampe)

TOOLS (Werkzeuge)

DAS RENNEN GEMALT

Sobald Sie Ihr Fahrzeug Ihren Bedürfnissen angepaßt und Ihre Ausrüstung gekauft haben, sind Sie fertig für das große Rennen.

So starten Sie das Rennen - Bewegen Sie mit dem Joystick Ihre "Mann" nach rechts auf den Bildschirm. Dann drücken Sie den FIRE Knopf.

Damit Sie sehen was Sie gekauft haben - Bewegen Sie die "Hand" mit dem Joystick auf den "MENU"-Kasten und drücken Sie den FIRE Knopf. Bewegen Sie den Joystick nach OBEN oder UNTER, um alle Artikel abzurufen. Wenn Sie das getan haben, dann drücken Sie den FIRE Knopf nochmal.

Damit Sie das Auto Mart verlassen können - Bewegen Sie die "Hand" mit dem Joystick über das EXIT-Zeichen und drücken Sie den FIRE Knopf. Damit können Sie den Laden wieder verlassen.

DAS RENNEN GEMALTE

Sobald Sie beginnen das Spiel mit "drei Leben" pro Rennen. Das heißt, Sie können zweimal verlangsamt aber trotzdem an der selben Stelle weitermachen, an der Sie zum letzten mal gesehen wurden. Aber das Rennen ist vorbei, wenn:

Sie die Ziellinie überquert haben - Ihre Position in dem Rennen wird danach festgelegt, wieviel Geländewagen sie bereits überholt haben. Auf dem Bildschirm erscheint eine Resultatsanzeige mit den Angaben über Ihre Platzierung und Zeit.

BLUE (blau) - mittlerer Schaden
YELLOW (gelb) - schwerer Schaden

SCHÄDEN

Auf Fahrten dieser Art ist es nahezu unmöglich, Schäden und Unfälle zu vermeiden. Wenn es ein größerer Schaden ist, dann wird eine Schadensangabe auf dem Bildschirm erscheinen, die Ihnen zeigen wird, wo der Schaden aufgetreten ist und wie er zu reparieren ist.

Die Schadensangabe gibt auch darüber Aufschluß, wie groß der Schaden wirklich ist. Wenn es zeitlich eng wird (am Ende des Rennens) dann wollen Sie nur noch reparieren, was absolut notwendig ist. So wird die Schwere des Schadens angegeben:

Mit der Starfahne deuten und auf FEUER.

FRAGEZEICHEN - Fahrzeug ist liegengeblieben.

BLITZSYMBOL - ein Problem an der Elektrik.

Das Teil wird GEZOIGT - geringer Schaden.

Das Teil BLINKT LANGSAM - mittlerer Schaden.

Das Teil BLINKT SCHNELL - schwerer Schaden.

Die Reparatur MIT den richtigen Teilen - Bewegen Sie den Joystick auf die beschädigte Stelle und drücken Sie den FIRE Knopf. Das Ersatzteil, das Sie brauchen, erscheint in der unteren Kastenreihe. Die Teile, die Sie bereits besitzen, erscheinen in der oberen Kastenreihe. Damit die Reparaturen abgeschlossen werden kann, zeigen Sie mit dem Joystick auf die Ersatzteile, die Sie brauchen und drücken Sie den FIRE Knopf. Wenn Sie das Zapfale in einem icon erziehen, bewegen Sie die "Hand" darauf und drücken Sie den FIRE Knopf, um den Tankdeckel runterzunehmen.

Die Reparatur OHNE die richtigen Teile - Zeigen Sie auf den Vorschlaghammer und drücken Sie den FIRE Knopf. **ANMERKUNG**: Diese Art "Notlösung" macht Sie zwar wieder verkehrstüchtig aber nur mit vermindernden Ausdauer.

Reparatur an CHECKPOINT (Kontrollstellen) - Während des Rennens kommen Sie an verschiedenen Kontrollstellen vorbei. Die Kontrollstellen sind mit orangefarbenen Pfeilen markiert. Wenn Sie an eine Kontrollstelle kommen, dann fahren Sie automatisch für eine Reparatur heran. Alle Teile und Arbeit gibt es umsonst. Sie müssen nur überlegen, ob Sie die Zeit für die Reparatur übrig haben. Bevor Sie weiterfahren, füllen Sie noch das Benzin auf. Sie bewegen die "Hand" auf dem Zapfale mit dem Joystick und drücken den FIRE Knopf.

Zurück auf die Straße - Wenn Sie die Reparatur an Ihrem Fahrzeug beendet ist, deuten Sie auf die gekreuzten Flagen und drücken den FIRE Knopf. Während der Reparatur wird Ihnen mitgeteilt, wieviel andere Fahrzeuge inzwischen Ihnen vorbeigefahren sind. Und bevor Sie wieder in den Rennen gehen, wird Ihnen gesagt, wie lange die Reparatur gedauert hat. **ANMERKUNG**: Bestimme Gegenstände, die Sie eingekauft haben - zum Beispiel das Mieten eines Mechanikers oder das Mieten einer Signalalpe hilft Ihnen, die Reparatur zu verkürzen.

Zurück auf die Straße ohne Reparatur - Wenn Sie die Ausfahrt sind, Sie können ohne Reparatur das Rennen fortsetzen. Mit der Starfahne deuten und auf FEUER drücken.

ABSCHLEPPDIENST

Wenn Sie die Fähigkeiten Ihres Geländewagens überschätzen - oder die Gefährlichkeit des Geländes unterschätzen - kann es Ihnen passieren, daß Sie feststecken. Es gibt zwei Möglichkeiten, damit Sie aus dieser misslichen Lage wieder rauskommen:

1. Sie benutzen eine Winde, indem Sie den FIRE Knopf drücken. Danit werden Sie mit einer Geschwindigkeit von 5 Meilen pro Stunde herausgezogen.

2. Benutzen Sie sich mit "Ruckeln". Wenn Ihr Fahrzeug nicht mit einer Winde ausgestattet ist, dann können Sie sich mit ruckeln befassen. Das geht so schnell wie mit einer Winde, aber es funktioniert. Zum Rucken drücken Sie immer wieder das Gaspedal (FIRE-Knopf CRM) bis Sie wieder frei sind. Wie lange das dauert? Kommt ganz drauf an und vor allem wie zäh der Sumpf ist und darauf wie schnell Sie gefahren sind als Sie in den Sumpf hineinfahren sind. **ANMERKUNG**:

"Ruckeln" kann auch Ihr Fahrzeug beschädigen - aber es bleibt Ihnen vielleicht nichts anderes übrig.

DIET ANDEREN FAHREN

Auf dem Weg werden Sie vielleicht von anderen Fahrzeugen überholt. Wenn Sie gewinnen wollen, dann müssen Sie sich halten und sie so bald wie möglich überholen. (Auf jeder Strecke gibt es bis zu 15 GEGENEN).

DER DOODBUGGY (Der Dodeswagen)

Das ist das gefährlichste Hindernis im ganzen Rennen. Das ist nicht irgendeine Konkurrenz - der Typ will Blut sehen. Sie erkennen sein trügerisches schwarzes Fahrzeug sofort. Wenn er versucht, Ihnen Wagen zu rammen, und von der Straße abzubrechen, dann wissen Sie mit Bestimmtheit, mit wem Sie's zu tun haben. Geben Sie ihm keine Chance. Bleiben Sie soweit wie möglich von ihm entfernt - gleichgültig wie schwierig es sein mag.

AM RECHTEN ORT ZER RECHTEN ZET

In einem langen Rennen wissen Sie, dass es häufig schwierig festzustellen, wie gut Sie eigentlich sind. Ihre Absicht ist es, als Erster durch Ziel zu gehen. Deshalb wollen Sie an allen Gegenfern vorbeikommen und sie sollen in einer Staubwolke verschwinden.

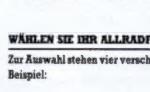
Um rauanziegen, wann und wo sie sein müssen, um einen Schuß auf die Siegertröhre abzugeben, behalten Sie die Uhr auf dem Amaturenbrett im Auge. Das Rennen beginnt um acht Uhr morgens. Wenn Sie normalerweise den ersten Kontrollpunkt um 11:30 Uhr erreichen, dann haben Sie einen guten Schnitt. Wenn Sie um ein Uhr noch immer nicht da sind, dann sollten Sie etwas an Geschwindigkeit zulegen.

Wenn Sie den zweiten Kontrollpunkt gegen 12:30 Uhr erreicht haben, dann liegen Sie weiter gut im Schritt. Sie müssen jedoch die Kontrollstellen vor ihren Gegnern erreichen. Falls Ihre Gegner auf der Strecke Schwierigkeiten haben sollten, dann haben Sie mehr Zeit für Reparaturen.

ES IST ALLES VORBEI

Sie beginnen das Spiel mit "drei Leben" pro Rennen. Das heißt, Sie können zweimal verlangsamt aber trotzdem an der selben Stelle weitermachen, an der Sie zum letzten mal gesehen wurden. Aber das Rennen ist vorbei, wenn:

Sie die Ziellinie überquert haben - Ihre Position in dem Rennen wird danach festgelegt, wieviel Geländewagen sie bereits überholt haben. Auf dem Bildschirm erscheint eine Resultatsanzeige mit den Angaben über Ihre Platzierung und Zeit.



The Stormtrooper, von Cox Motors - Dieses große amerikanische Arbeitspferd hat einen aufgesetzten Dachträger. Deshalb können Sie Ihr Geld für die großen amerikanischen Reifen sparen.



Tarantula, von Venerable Motors - Ein schwer gebauter amerikanischer Pritschenwagen gebaut für "Action" - jede Art von "Action".



Der Highlander von der Firma Tartan Lorrie - aus Großbritannien, ein japanisches Militärfahrzeug, gebaut für die eher trostlosen Gegendem im Reich ihrer Majestät.

Sobald Sie beginnen das Spiel mit "drei Leben" pro Rennen. Das heißt, Sie können zweimal verlangsamt aber trotzdem an der selben Stelle weitermachen, an der Sie zum letzten mal gesehen wurden. Das hängt auch davon ab, was Sie mir gemacht haben. Und natürlich von dem Zustand des Teils zu dem Zeitpunkt als der Schaden auftrat.

Auf der CRM, das Amaturenbrett gibt Aufschluß über das Ausmaß des Schadens den das Teil erlitten hat in Farbe. Das sieht so aus:

GREEN (grün) - geringer Schaden

© 1988 EPIX INC. Alle Rechte vorbehalten. Licenziat an KIXX®. Das PROGRAMM IST HERBECHERRECHTIG GESCHÜTZT. UNBEFUGTES SENDEN, VERTRIEBEN, ÖFFENTLICHE AUFÜHRUNGEN, KOPIEREN UND NEVAUFRÄGE, ANSÄNDIGEN, VERLEIH UND VERKAUF UNTER IRGENDNEINM AUSTAUSCH-ODER RUCKAUFGESCHÄFT SIND STRENGSTENS VERBOTEN.